

ATARI[®] 2600[™]

ENGLISH • ONE PLAYER ONLY
FRANÇAIS • UN SEUL JOUEUR
DEUTSCH • EIN SPIELER ALLEIN
ITALIANO • UN SOLO GIOCATORE
ESPAÑOL • SOLO UN JUGADOR

1

VIDEO GAME
JEU VIDEO
TELE-SPIEL
VIDEO GIOCO
JUEGO VIDEO



© LUCASFILM, LTD. (LFL) 1982. All Rights Reserved

* Trademark of LUCASFILM, LTD. and used by ATARI under license.

RAIDERS OF THE LOST ARK*

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI® Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game Program™ d'ATARI®, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu 2600™ Video Computer System™ ATARI.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI Game Program™ Kassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video Computer System™ Spieles wird verlängert.

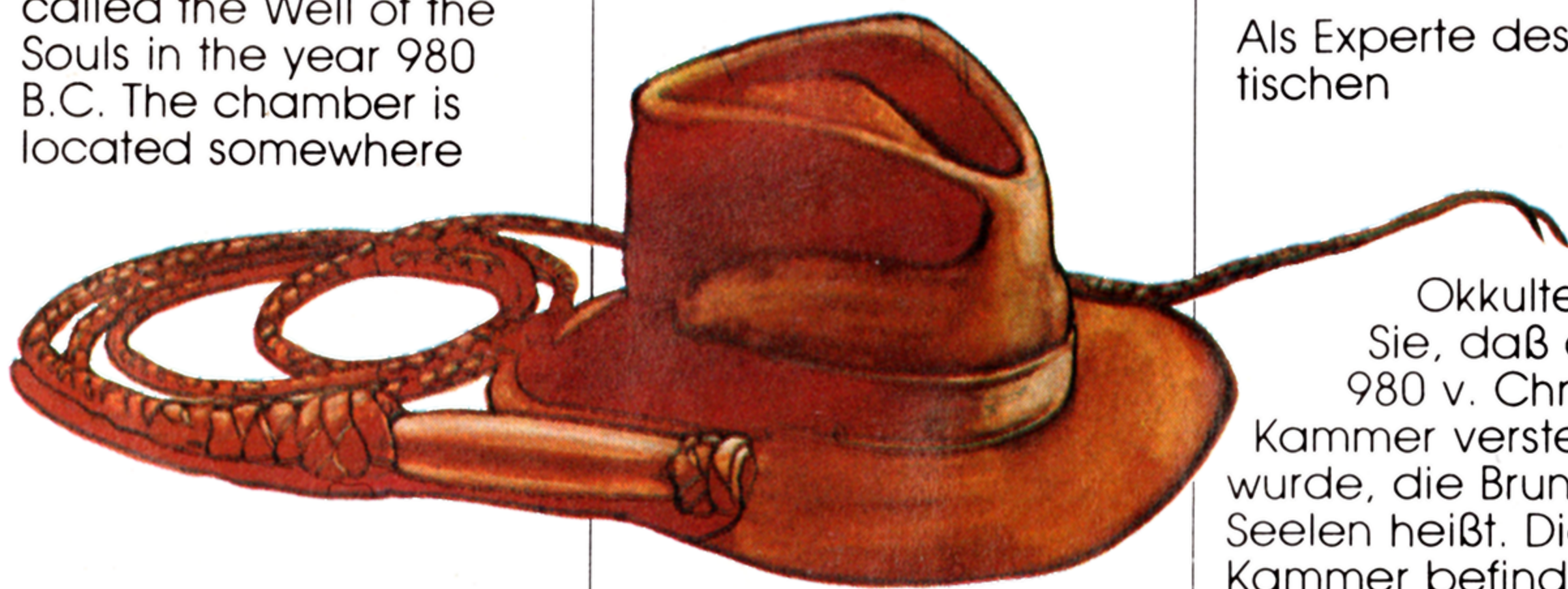
Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia ATARI Game Program™ portare sempre l'interruttore di alimentazione **POWER** della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco 2600™ Video Computer System™ ATARI.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de ATARI Game Program™ gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego ATARI 2600™ Video Computer System™.

GAME PLAY

Dust off your felt hat, throw on your leather jacket, and uncoil your rawhide whip—you're going on the greatest treasure hunt of your life! Put away the glasses and three-piece suit of respected archaeologist "Professor Jones," and say hello to swashbuckling adventurer Indiana Jones*—Indy to your friends. Your mission: Find the fabled Lost Ark of the Covenant.

As an expert on the Egyptian occult, you know the Ark was hidden inside a chamber called the Well of the Souls in the year 980 B.C. The chamber is located somewhere



outside of Cairo inside one of the towering mesas that loom over the Valley of Poison. To find the exact location of the chamber, you must go to the ancient Map Room in the city of Tanis. Of course, finding the Map Room is no easy task either, since Tanis was buried long

LE JEU

Epoussetez votre feutre, endossez votre veste de cuir et faites claquer votre fouet de cuir brut pour vous lancer dans la plus grande course au trésor de votre vie! Reléguez à l'armoire les lunettes et le complet-veston du «Professeur Jones», archéologue respecté, et saluez Indiana Jones* le téméraire aventurier... Indy pour les amis. Votre mission est de retrouver la fabuleuse Arche perdue de l'Alliance sacrée.

Grâce à votre connaissance des sciences

occultes égyptiennes, vous savez que l'Arche a été cachée, en l'an 980 avant notre ère, à l'intérieur d'une chambre surnommée la Source des Ames. Cette chambre se trouve quelque part aux environs de Caire, enfouie

SPIEL

Blasen Sie den Staub von Ihrem Filzhut, ziehen Sie Ihre Lederjacke über, und holen Sie die Lassopeitsche hervor—Sie begeben sich auf die größte Schatzsuche Ihres Lebens! Nehmen Sie Ihre Brille ab, ziehen Sie den dreiteiligen Anzug des angesehenen Archäologen "Professor Jones" aus, und begrüßen Sie den draufgängerischen Abenteurer Indiana Jones*—von seinen Freunden Indy genannt. Ihre Mission: Finden Sie die legendäre Bundeslade.

Als Experte des ägyptischen

Okkulten wissen Sie, daß die Lade 980 v. Chr. in einer Kammer versteckt wurde, die Brunnen der Seelen heißt. Die Kammer befindet sich irgendwo außerhalb Kairos im Innern einer der hohen Tafelberge, die das Tal des Gifts überragen.

Um die genaue Lage der Kammer festzustellen, müssen Sie in das uralte Kartenzimmer der Stadt Tanis gehen. Und

IL GIOCO

Spolverate il vostro cappello di feltro, gettate addosso la giacca di pelle e srotolate la frusta di cuoio — state avventurandovi nella migliore caccia al tesoro della vostra vita! Mettete via gli occhiali ed il vestito con il gilet del rispettabile archeologo "Professor Jones" e salutate l'avventuriero fanfarone Indiana Jones* — "Indy" per gli amici. La vostra missione: Trovare la leggendaria Arca Perduta dell'Alleanza.

Come esperti dell'arte dell'occulto egiziana, sapete che l'arca fu nascosta nell'anno 980 avanti Cristo in una sala chiamata il Pozzo delle Anime. La sala si trova da qualche parte fuori del Cairo in una delle terrazze torreggianti che si profilano sopra la Vallata del Veleno. Per trovare la posizione esatta della sala, dovete recarvi all'antica Stanza delle Mappe nella città di Tanis. Naturalmente, trovare la Stanza delle Mappe non è una cosa facile dal momento che Tanis fu seppellita molto tempo fa da una tempesta di sabbia che durò più di un anno.

EL JUEGO

Sacuda el polvo a su sombrero de fieltro, póngase su chaqueta de piel y desenrolle su látigo de cuero crudo — ¡va a ir usted a la mayor caza de tesoros de toda su vida! Guarde las gafas y el traje de tres piezas del respetado arqueólogo "Profesor Jones" y salude al bravucón aventurero Indiana Jones* — conocido como "Indy" por sus amigos. Su misión: Encontrar la fabulosa Arca Perdida de la Alianza Sagrada.

Como experto en las artes ocultas de los antiguos Egipcios, sabe usted que en el año 980 A.C. la Arca fue escondida dentro de una cámara denominada el Pozo de las Almas. La cámara está ubicada en las cercanías del Cairo dentro de una de las altísimas mesetas que circundan al Valle del Veneno. Para hallar la ubicación exacta de la cámara, deberá dirigirse usted a la antigua Sala de Mapas en la ciudad de Tanis. Desde luego, la Sala de Mapas tampoco será fácil de encontrar, ya que Tanis fue enterada hace mucho tiempo en una tormenta de

ago in a sandstorm that lasted over a year.

To reach the Map Room, you'll first need to enter the cavernous Temple of the Ancients, where you'll pick up objects that will help you on your journey. Next, you'll need to leave the Temple and search for the Map Room itself.



Inside the Map Room is a perfect scale replica of the Mesa Field, and a single hieroglyphic on the wall. The hieroglyphic pictures an object that you must bring into the room. Then, if you are holding that object at the right moment, the location of the Well of the Souls will be revealed.

dans l'un des hauts plateaux qui surplombent la Vallée Em-poisonnée. Pour trouver l'emplacement exact de la chambre, vous devez vous rendre à l'antique Salle des Cartes de la cité de Tanis. Il est bien entendu que trouver la Salle des Cartes n'est pas si facile que cela, car Tanis a depuis longtemps été ensevelie sous une tempête de sable qui a sévi pendant plus d'un an.

Pour arriver à la Salle des Cartes, il vous faudra d'abord pénétrer dans le sépulcral Temple des Anciens où vous ramasserez des objets qui vous seront utiles lors de votre expédition. Vous devrez ensuite quitter le Temple et chercher la Salle des Cartes.

Dans cette salle se trouve une maquette exacte de la Région des Plateaux ainsi qu'un unique hiéroglyphe gravé sur le mur. Ce hiéroglyphe représente un objet qu'il vous faudra apporter dans la pièce. Si vous brandissez cet objet au bon moment, l'emplacement de la Source des Ames vous sera alors révélé.

selbstverständlich ist die Suche nach dem Kartenzimmer ebenfalls mit Schwierigkeiten verbunden, da Tanis vor langer Zeit während eines über ein Jahr anhaltenden Sandsturms verschüttet wurde.

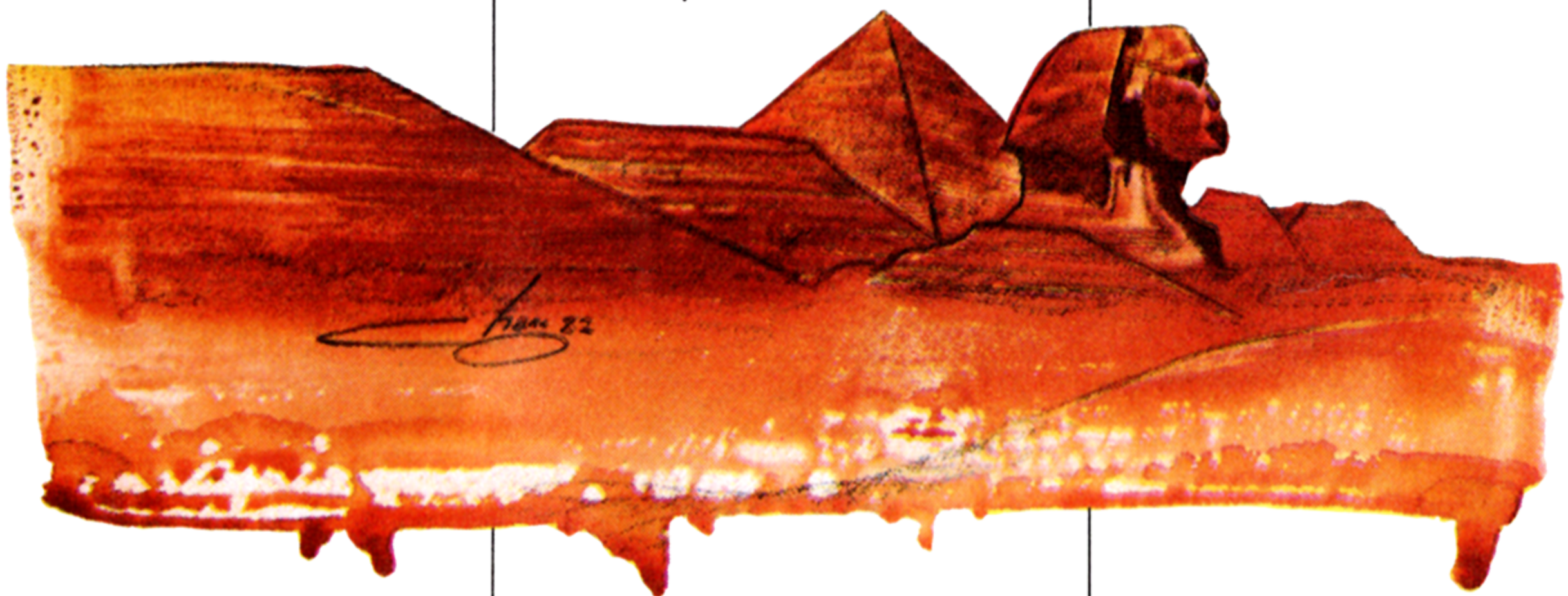
Um zum Kartenzimmer zu gelangen, müssen Sie sich erst in den mit Höhlen durchzogenen Tempel der Alten begeben, wo Sie Gegenstände finden, die Ihnen auf Ihrem Wege nützlich sind. Danach verlassen Sie den Tempel, und suchen nach dem Kartenzimmer.

In dem Kartenzimmer befindet sich eine genaue, maßstäbliche Nachbildung des Tafelbergs und eine einzige Hieroglyphe an der Wand. Die Hieroglyphe stellt einen Gegenstand dar, den Sie in den Raum bringen müssen. Daraufhin wird sich Ihnen, vorausgesetzt Sie halten diesen Gegenstand im richtigen Moment, die Stelle des Brunnens der Seelen dartun.

Per raggiungere la Stanza delle Mappe, sarà necessario entrare prima nel cavernoso Tempio degli Antichi dove raccoglierete degli oggetti che vi aiuteranno durante il viaggio. Poi dovrete abbandonare il Tempio e andare alla ricerca della Stanza delle Mappe.

arena que duró más de un año.

Para llegar a la Sala de Mapas, en primer lugar tendrá que entrar en el cavernoso Templo de la Antigüedad, en donde usted escogerá los objetos que le ayudarán en su jornada. Seguidamente, usted deberá salir del Templo y buscar la Sala de Mapas.



Nella Stanza delle Mappe c'è una replica perfetta in scala del Campo delle Terrazze ed un solo geroglifico sul muro. Poi, se terrete in mano al momento giusto quell'oggetto, la posizione del Pozzo delle Anime verrà rivelata.

Dentro de la Sala de Mapas hay una perfecta réplica a escala del Area de las Mesetas, así como un solo jeroglífico en la pared. El jeroglífico presenta un objeto que usted deberá traer a la sala. Luego, si usted sostiene este objeto en el momento oportuno, se le revelará a usted la localización del Pozo de las Almas.



SCORING

The journey to the Ark is a dangerous one; for each game, you are given three lives. Each time the game starts over, the Ark is randomly placed in one of the mesas in the Valley of Poison.



At the end of the game you will appear on top of a pedestal in the Well of the Souls (**figure 1**). The height of the pedestal is a measure of your score in adventure points. Adventure points are gained and lost throughout the game, depending on your game play. Experiment to see how you can increase your score.

Note: A signature will appear on the screen when you earn an exceptionally high score.

SCORE

La quête de l'Arche est une dangereuse aventure; pour chaque partie, vous recevez un total de trois vies. A chaque fois qu'une partie commence, l'Arche est placée au hasard dans un des plateaux de la Vallée Empoisonnée.

A la fin de la partie, vous apparaîtrez au sommet d'un piédestal dans la Source des Ames (**figure 1**). La hauteur du piédestal est fonction du nombre de points que vous aurez obtenus lors de votre aventure. Ces points, gagnés et perdus tout au long de la partie, dépendent de votre habileté au jeu. Entraînez-vous pour améliorer votre score.



Remarque: Lorsque vos résultats auront été particulièrement brillants, vous recevrez un autographe sur l'écran.

PUNKTE SAMMELN

Der zur Bundeslade führende Weg ist gefährlich; in jedem Spiel stehen Ihnen drei Leben zur Verfügung. Jedesmal, wenn das Spiel von neuem beginnt, wird die Lade willkürlich in einen der Tafelberge im Tal des Gifts plaziert.

Am Ende des Spiels erscheinen Sie auf einem Sockel im Brunnen der Seelen (**Abb. 1**). Die Höhe des Sockels steht in Relation zu den angesammelten Abenteuer-Spielpunkten. Abenteuer-Punkte werden während des ganzen Spieles je nach Spielart gewonnen und verloren. Üben Sie Ihre Spielkunst, um einen hohen Spielstand zu erreichen.

Hinweis: Auf dem Bildschirm erscheint ein Schriftzug, wenn Sie einen besonders hohen Spielstand erreicht haben.

PUNTEGGIO

Il viaggio alla ricerca dell'Arca è pericoloso; per ogni gioco, vi sono concesse tre vite. Ogni volta che il gioco inizia di nuovo, l'Arca è posta a caso in una delle terrazze della Vallata del Veleno.



Alla fine del gioco apparirete in cima ad un piedistallo nel Pozzo delle Anime (figura 1). L'altezza del piedistallo rappresenta la misura del punteggio realizzato in punti avventura. I punti avventura sono guadagnati o perduti durante il gioco, a secondo della tattica di gioco usata. Fate esperimenti per vedere come aumentare il punteggio.

Nota: Se guadagnerete un punteggio eccezionalmente alto una firma apparirà sullo schermo.

PUNTUACION

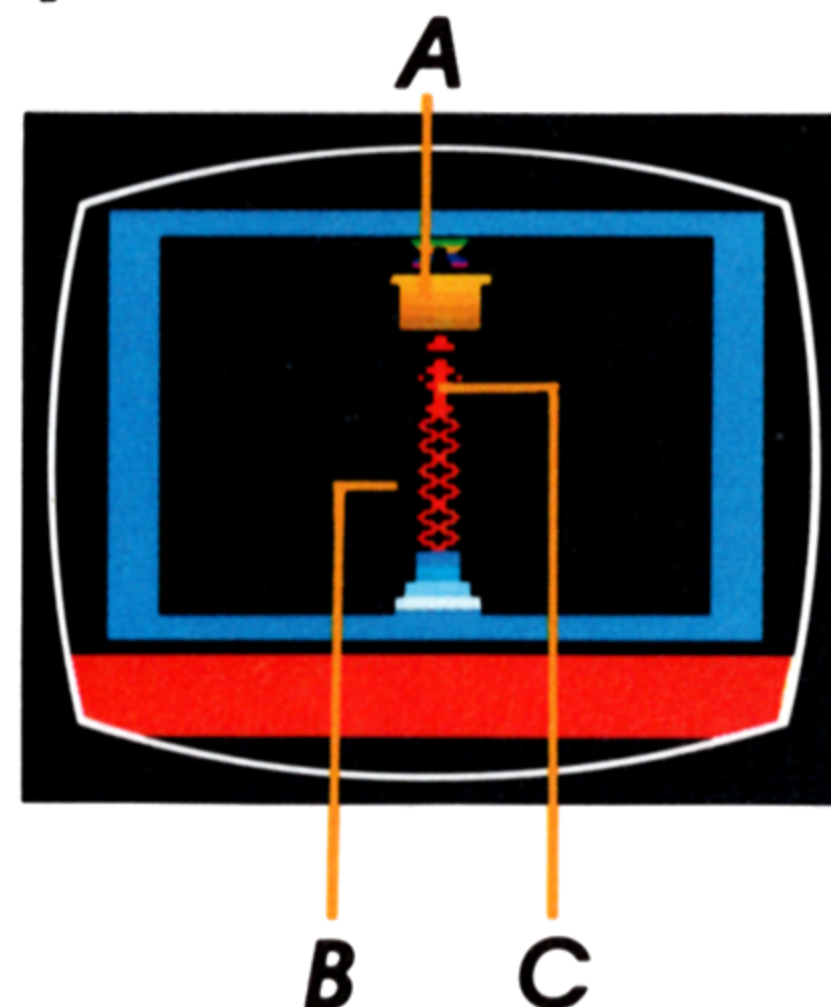
La jornada hacia la Arca es sumamente peligrosa; en cada juego, usted empieza con tres vidas. Cada vez que se reinicia el juego, la Arca se coloca al azar en una de las mesetas del Valle del Veneno.

A la terminación del juego, aparecerá usted encima de un pedestal en el Pozo de las Almas (figura 1). La altura del pedestal es una medida de los puntos ganados por usted en la aventura. Durante el juego se ganan y pierden puntos de aventura, dependiendo del juego en sí. Practíquese para hallar el mejor modo de aumentar su puntuación al máximo.



Nota: Aparecerá una firma en la pantalla cuando usted haya obtenido una puntuación excepcionalmente elevada.

1



WELL OF THE SOULS

A-The Lost Ark
B-Adventure Points
C-Indy

SOURCE DES AMES

A-L'Arche Perdue
B-Points d'Aventure
C-Indy

BRUNNEN DER SEELEN

A-Die Bundeslade
B-Abenteuer-Punkte
C-Indy

POZZO DELLE ANIME

A-L'Arca Perduta
B-Punti Avventura
C-Indy

POZO DE LAS ALMAS

A-La Arca Perdida
B-Puntos de Aventura
C-Indy

GAME CONTROLS

Use two Joystick Controllers with this ATARI Game Program cartridge. Be sure the controller cables are firmly plugged into the jacks at the back of your Video Computer System. Hold the controllers with the red controller buttons to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.



STARTING THE GAME

At the start of the game, you'll see Indy on a high pedestal in the Well of the Souls, with the Lost Ark shining above him. Soon the pedestal sinks down, the Ark disappears, and your quest begins. Press the right controller button, and you will appear in the Entrance Room (**figure 2**). Watch out for the deadly asps—one bite is fatal!

COMMANDES DU JEU

Vous utiliserez les deux commandes à levier pour cette cassette Game Program d'ATARI. Assurez-vous que les câbles des commandes sont convenablement branchés sur les prises jack situées à l'arrière de votre jeu Video Computer System. Tenez les commandes de façon à ce que les boutons rouges qui se trouvent en haut et à gauche soient orientés vers l'écran du téléviseur. Consultez votre notice d'emploi pour plus de détails.

POUR COMMENCER LE JEU

Au début de la partie, vous verrez Indy dressé sur un haut piédestal au cœur de la Source des Ames, l'Arche perdue resplendissant au-dessus de sa tête. Mais bientôt le piédestal s'affaisse, l'Arche disparaît et votre quête commence. Appuyez sur le bouton de commande de droite et vous vous retrouverez dans l'Antichambre (**figure 2**). Méfiez-vous des aspics venimeux, leur morsure vous serait fatale!

SPIELSTEUERUNGEN

Mit dieser ATARI Game Program Kassette benützen Sie zwei Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß die Steuerungskabel fest in den Steuerungs Buchsen an der Rückwand des ATARI Video Computer Systems stecken. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Details entnehmen Sie bitte der Bedienungs-Anleitung.

SPIELBEGINN

Zu Beginn des Spieles sehen Sie Indy auf einem hohen Sockel im Brunnen der Seelen, mit der über seinem Kopf leuchtenden Bundeslade. Bald darauf versinkt der Sockel, die Bundeslade verschwindet, und Ihre Suche beginnt. Drücken Sie den roten Kontrollknopf, und Sie tauchen im Eingangszimmer (**Abb. 2**) auf. Nehmen Sie sich vor den gefährlichen Nattern in acht — ein einziger Biß ist tödlich!

COMANDI DEL GIOCO

Usate due comandi a cloche con questa cartuccia Game Program ATARI. Assicuratevi che i cavi del comando siano inseriti fermamente negli jack situati nella parte posteriore della console. Impugnare i comandi con i bottoni rossi verso l'alto a sinistra nella direzione dello schermo del televisore. Ulteriori dettagli si possono trovare nel manuale di istruzioni.

INIZIO DEL GIOCO

All'inizio del gioco, vedrete Indy su un alto piedistallo nel Pozzo delle Anime con l'Arca Perduta che risplende sopra di lui. Presto il piedistallo sprofonda, l'Arca sparisce e la vostra ricerca comincia. Premete il bottone di comando a destra e apparirete nella Stanza d'Entrata (**figura 2**). Attenti ai serpenti micidiali — un solo morso è fatale.

MANDOS DEL JUEGO

Utilice dos palancas de mando en la cassette de este ATARI Game Program. Asegúrese de que los cables eléctricos de mando estén firmemente enchufados en los enchufes hembra que se hallan en la parte posterior del Video Computer System. Mantenga los mandos que incorporan los botones rojos a la izquierda superior de usted, hacia la pantalla del televisor. Consulte el manual del propietario para más detalles.

INICIO DEL JUEGO

Al comenzar el juego, verá usted a Indy en un alto pedestal en el Pozo de las Almas, así como a la Arca Perdida brillando encima de él. Pronto, el pedestal se hundirá, la Arca desaparecerá, y comenzará su aventura. Oprima el botón de la palanca de mando derecha y usted aparecerá en la Sala de Entrada (**figura 2**). Tenga cuidado con los mortales áspides — ¡una picadura es fatal!



JOYSTICK CONTROLLER

LEVIER DE COMMANDE

KNÜPPELSTEUERUNG

COMANDO A CLOCHE

PALANCA DE MANDO

CONTROLLING INDY

Use the Joystick on your right controller to move Indy around on the screen. To pick up an object, simply guide Indy over the object: It will automatically appear in the inventory strip at the bottom of the screen. You can carry up to six objects at a time.

Notice that the objects may look different in the inventory strip than on the screen.

USING AND DISCARDING OBJECTS

Use the Joystick on your left controller to move the selector dot to an object you want to use or leave behind. Press your right controller button to use the object (for example, to shoot the revolver); press the left controller button to drop the object. A dropped object is returned to its original location.

POUR CONTROLER INDY

Utilisez le levier de la commande de droite pour déplacer Indy sur l'écran. Pour ramasser un objet, il vous suffit d'amener Indy sur cet objet, celui-ci sera automatiquement ajouté à la collection apparaissant dans la bande au bas de l'écran. Vous pouvez porter jusqu'à six objets à la fois.

Vous remarquerez que certains objets semblent différents sur la bande de collection et lorsqu'ils apparaissent sur l'écran.

POUR UTILISER ET ABANDONNER LES OBJETS

Utilisez le levier de la commande de gauche pour déplacer le point sélecteur vers l'objet que vous voulez utiliser ou abandonner. Appuyez sur le bouton de commande de droite pour utiliser l'objet (par exemple pour tirer un coup de revolver) et sur le bouton de commande de gauche pour vous en débarrasser. Un objet abandonné revient à l'endroit où il se trouvait à l'origine.

STEUERUNG DES INDY

Benützen Sie den Steuerknüppel der rechten Knüppelsteuerung, um Indy am Bildschirm zu bewegen. Um einen Gegenstand aufzuheben, führen Sie Indy einfach über diesen Gegenstand: er erscheint automatisch im Inventar-Streifen am unteren Bildschirmrand. Sie können bis zu sechs Gegenstände auf einmal tragen.

Bitte beachten Sie, daß die Gegenstände im Inventar-Streifen anders aussehen können, als am Bildschirm.

ANWENDUNG UND ABLEGEN VON GEGENSTÄNDEN

Benützen Sie den Steuerknüppel der linken Knüppelsteuerung, um die Wahlmarke auf den Gegenstand zu bewegen, den Sie benützen, oder ablegen wollen (beispielsweise, um den Revolver zu feuern); drücken Sie den linken Knopf, um einen Gegenstand fallen zu lassen. Ein abgelegter Gegenstand wird automatisch an seine Ausgangsposition zurückgeführt.

COME CONTROLLARE INDY

Usate la cloche del comando destro per muovere Indy sullo schermo. Per raccogliere un oggetto, semplicemente guidate Indy sopra l'oggetto: apparirà automaticamente nell'elenco degli oggetti in basso sullo schermo. Si possono trasportare fino a sei oggetti per volta.

Notate che gli oggetti possono apparire differenti nell'elenco degli oggetti da come appaiono sullo schermo.

USO E SCARTO DEGLI OGGETTI

Usate la cloche del comando sinistro per muovere il punto selettore ad un oggetto che desiderate usare o tralasciare. Premete il bottone del comando destro se volete usare l'oggetto (per esempio per sparare con il revolver); premete il bottone del comando sinistro per lasciar cadere l'oggetto. Quando si è lasciato cadere un oggetto, questo ritorna alla sua posizione originale.

MODO DE CONTROLAR A INDY

Use la palanca de mando derecha para desplazar a Indy alrededor de la pantalla. Para recoger un objeto, guíe simplemente a Indy hasta que éste se encuentre encima del objeto: El objeto aparecerá automáticamente en la casilla del inventario en la parte inferior de la pantalla. Usted puede llevar hasta seis objetos simultáneamente.

Nota: Los objetos pueden aparecer diferentes de la forma en que aparecen en la casilla del inventario en la pantalla.

USO Y DESCARTE DE LOS OBJETOS

Utilice la palanca de mando izquierda para mover el punto selector a un objeto que usted desee utilizar o dejar inmóvil. Oprima el botón de la palanca de mando derecha para utilizar el objeto (por ejemplo, para disparar el revólver); oprima el botón de la palanca de mando izquierda para dejar caer el objeto. Un objeto caído volverá a su ubicación original.

2



ENTRANCE ROOM

A-Selector Dot
B-Whip
C-Inventory Strip

ANTICHAMBRE

A-Point Sélecteur
B-Fouet
C-Bande de Collection

EINGANGSZIMMER

A-Wahlmarke
B-Peitsche
C-Inventar-Streifen

STANZA D'ENTRATA

A-Punto Selettore
B-Frusta
C-Elenco degli Oggetti

SALA DE ENTRADA

A-Punto Selector
B-Látigo
C-Casilla del Inventario

Note: Indy must be in motion for the revolver and the whip to work.

CONSOLE CONTROLS

Use the **GAME RESET** switch to restart a game at any time. The **GAME SELECT** and **DIFFICULTY** switches are not used in this game.



SCREENS AND OBJECTS

IMPORTANT! The following information describes most of the screens and objects in **RAIDERS OF THE LOST ARK**, and offers some clues to solving the game. **DO NOT READ FURTHER IF YOU DO NOT WISH TO BE GIVEN ANY CLUES TO THE GAME.**

Remarque: Indy doit être en mouvement s'il veut se servir du revolver ou du fouet.

COMMANDES DE LA CONSOLE

Utilisez le sélecteur **GAME RESET** pour recommencer une partie quand vous le désirez. Les sélecteurs **GAME SELECT** et **DIFFICULTY** ne servent pas dans ce jeu.

LIEUX ET OBJETS

ATTENTION! Vous trouverez ci-dessous la description de la plupart des lieux représentés sur l'écran et des objets intervenant dans le jeu **RAIDERS OF THE LOST ARK**, ainsi que certaines indications vous permettant de résoudre les problèmes présentés par le jeu. **SI VOUS NE VOULEZ PAS CONNAITRE CES CLES DU JEU, NE LISEZ PAS PLUS AVANT.**

Hinweis: Indy muß sich bewegen, um seinen Revolver und seine Peitsche in Aktion treten zu lassen.

KONSOLENSTEUERUNG

Mit dem **GAME RESET** Schalter kann ein Spiel jederzeit neu begonnen werden. Die **GAME SELECT** und **DIFFICULTY** Schalter werden in diesem Spiel nicht angewendet.

BILDSCHIRME UND GEGENSTÄNDE

WICHTIG! Die nun folgende Information enthält eine Beschreibung der meisten Bildschirme und Gegenstände des **"RAIDERS OF THE LOST ARK"** und gibt gewisse Hinweise auf die Auflösungen des Spiels. **LESEN SIE NICHT WEITER, WENN SIE IM VORAUS KEINE HINWEISE WÜNSCHEN.**

Nota: Indy deve essere in movimento se si vuole che il revolver e la frusta funzionino.

COMANDI DELLA CONSOLLE

Usare il commutatore **GAME RESET** per ricominciare il gioco a qualsiasi momento. Il commutatore **GAME SELECT** e **DIFFICULTY** non si usano per questo gioco.

SCHERMI E OGGETTI

IMPORTANTE! Le seguenti informazioni descrivono la maggioranza degli schermi e degli oggetti del gioco "RAIDERS OF THE LOST ARK" ed offrono degli indizi per la risoluzione del gioco. **NON CONTINUE A LEGGERE SE NON DESIDERATE INDIZI PER IL GIOCO.**

Nota: Indy deve hallarse en movimiento para que funcionen el revólver y el látigo.

MANDOS DE LA CONSOLA

Utilice el conmutador **GAME RESET** para reiniciar un juego en cualquier momento. Los conmutadores **GAME SELECT** y **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.

PANTALLAS Y OBJETOS

¡AVISO IMPORTANTE! La siguiente información describe la mayoría de las pantallas y objetos que se utilizan en RAIDERS OF THE LOST ARK y ofrece algunas claves que le serán de utilidad para resolver los problemas que se presenten en el juego. **¡NO LEA MAS A PARTIR DE ESTE PARRAFO SI USTED NO DESEA RECIBIR NINGUNA CLAVE QUE LE FACILITE EL JUEGO!**

ENTRANCE ROOM

The entrance room contains a rock and a whip. It is whispered that the Temple of the Ancients is nearby.

MARKETPLACE

The Marketplace is the center of activity in Egypt. Here you'll find three baskets, each containing one or more objects. At the top of the Marketplace is the Black Sheik who sells magic flutes; a flute will protect you from snakes. At the bottom of the Marketplace is the White Sheik who sells parachutes. It is whispered that the Black Sheik will take you to the Black Market — for the right price.

TEMPLE ENTRANCE

Four doors lead into this room: two from outside, and two from deep within the temple. In the center of the room is a timepiece. To tell the time, place the selector dot below the timepiece and press the right controller button.



ANTICHAMBRE

Dans l'Antichambre, vous trouverez un rocher et un fouet. Selon la légende, le Temple des Anciens ne se trouve pas bien loin . . .

SOUK

En Egypte, le Souk est au centre de toutes les activités. Vous y trouverez trois paniers, chacun contenant un ou plusieurs objets. Dans la partie supérieure du Souk vous attend le Cheik Noir: il vend des flûtes enchantées qui vous protègent des serpents. Dans la partie inférieure veille le Cheik Blanc qui, lui, vend des parachutes. On raconte que le Cheik Noir saura vous emmener au Marché Noir, mais il vous faudra y mettre le prix!

ENTREE DU TEMPLE

On peut accéder à cette pièce par quatre portes, deux portes extérieures et deux au fin fond du Temple. Au centre de la pièce se trouve une horloge. Pour savoir l'heure, placez le point sélecteur au-dessous de l'horloge et appuyez sur le bouton de commande de droite.

EINGANGSZIMMER

Das Eingangszimmer enthält einen Stein und eine Peitsche. Man munkelt, daß der Tempel der Alten sich ganz in der Nähe befindet.

BASAR

Der Basar ist ein Mittelpunkt im ägyptischen Leben. Hier finden Sie drei Körbe, in denen sich je ein oder mehrere Gegenstände befinden. Am oberen Rand des Basars sitzt der schwarze Scheich, der Zauberflöten verkauft; eine Flöte schützt Sie vor Schlangen. Am unteren Rand des Basars sitzt der weiße Scheich, der Fallschirme verkauft. Man munkelt, daß der schwarze Scheich Sie zum Schwarzmarkt führen kann — für's richtige Trinkgeld!

TEMPEL-EINGANG

Vier Tore führen zu diesem Raum; zwei von außen, und zwei vom tiefsten Innern des Tempels. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Uhr. Um zu wissen, wieviel Uhr es ist, bringen Sie die Wahlmarke unter die Uhr und drücken den rechten Steuerungsknopf.

STANZA D'ENTRATA

La stanza d'entrata contiene un macigno ed una frusta. Si mormora che il Tempio degli Antichi sia vicino.

MERCATO

Il Mercato è il centro d'attività in Egitto. Qui troverete tre cesti, ciascuno contenente uno o più oggetti. In cima al mercato si trova lo Sceicco Nero che vende flauti magici; un flauto vi proteggerà dai serpenti. In fondo al Mercato si trova lo Sceicco Bianco che vende dei paracadute. Si mormora che lo Sceicco Nero vi porterà al Mercato Nero — se il prezzo è giusto.

ENTRATA DEL TEMPIO

Quattro porte conducono in questa stanza: due dall'esterno e due dalle profondità del tempio. Al centro della stanza c'è un orologio. Per sapere l'ora, situate il punto selettore sotto l'orologio e premete il bottone del comando destro.



SALA DE ENTRADA

La Sala de Entrada contiene una piedra y un látigo. Se susurra que el Templo de la Antigüedad se halla en las cercanías.

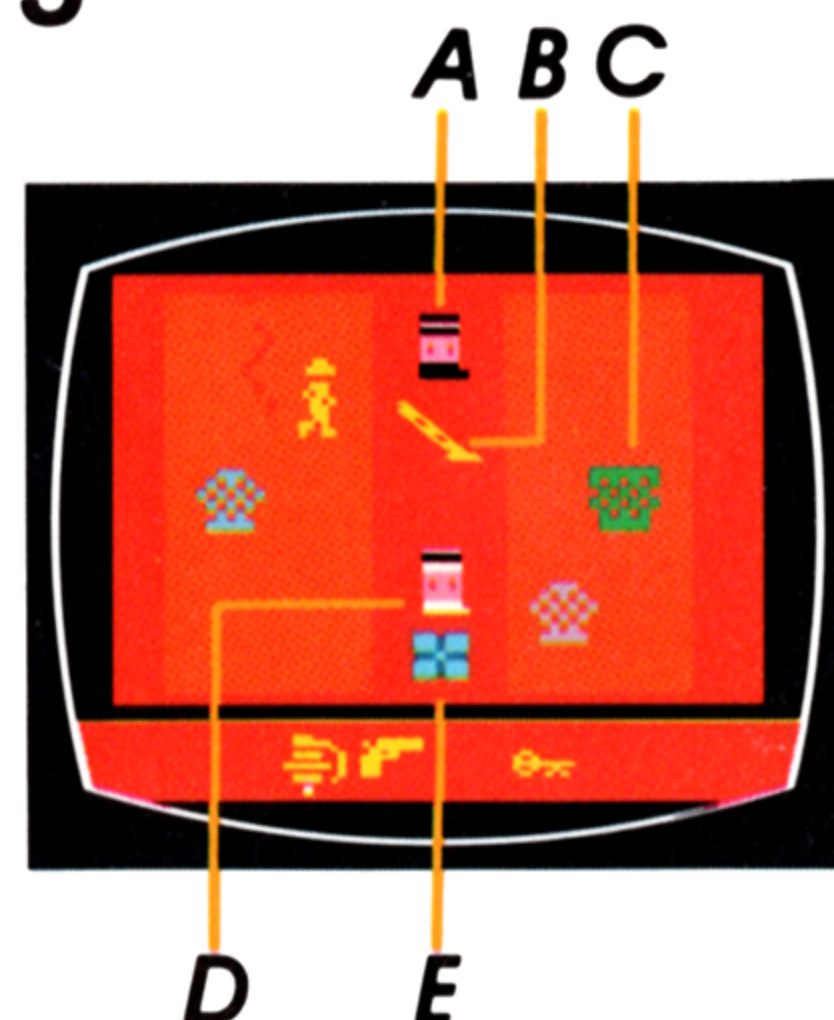
MERCADO

El Mercado es el centro de actividad en Egipto. Aquí encontrará usted tres cestos; cada uno contiene uno o más objetos. En la parte superior del Mercado hay el Jeque Negro que vende flautas mágicas; una flauta le protegerá a usted contra las serpientes. En la parte inferior del Mercado hay el Jeque Blanco que vende paracaídas. Se susurra que el Jeque Blanco le llevará a usted al Mercado Negro — siempre que pague el precio correcto.

ENTRADA DEL TEMPLO

Hay cuatro puertas que conducen a esta sala: dos desde el exterior y dos desde el interior del templo. En el centro de la sala hay un reloj de arena. Para saber qué hora es, coloque el punto selector por debajo del reloj y oprima el botón de la palanca de mando derecha.

3



MARKETPLACE

A-Black Sheik
B-Flute
C-Basket
D-White Sheik
E-Parachute

SOUK

A-Cheik Noir
B-Flûte
C-Panier
D-Cheik Blanc
E-Parachute

BASAR

A-Schwarzer Scheich
B-Flöte
C-Korb
D-Weißer Scheich
E-Fallschirm

MERCATO

A-Sceicco Nero
B-Flauto
C-Cesto
D-Sceicco Bianco
E-Paracaduie

MERCADO

A-Jeque Negro
B-Flauta
C-Cesto
E-Jeque Blanco
E-Paracaídas

SPIDER ROOM

In the center of this room lurks a giant spider, shooting out strands of a web. If the spider catches you in his web, he'll finish you off fast. A swarm of tsetse flies will also attack you in this room; their bite puts you to sleep for a few seconds.



ROOM OF THE SHINING LIGHT

Cover your eyes from the blinding light radiating from the Guardian in this room. You must be near the Temple Treasure Room — this whole room seems to be alive! When you bump into anything, you are put into one of the dungeons at the bottom of the room.

TREASURE ROOM

Welcome to the Temple Treasure Room. In the center of the room is a pile of coins. Take only money and the Temple Gods will let you come and go as you please. But take one of the Temple treasures and your passage out to the Temple may be difficult.

SALLE DE L'ARAIGNEE

Au beau milieu de cette salle se tapit une araignée géante, qui tend les fils de sa toile. Si elle vous capture dans sa toile, il ne vous reste plus longtemps à vivre. Dans cette salle, vous subirez également l'attaque d'un essaim de mouches tsé-tsé, dont la piqûre vous endormira pendant quelques secondes.

CHAMBRE DE LA LUMIERE EBLOUISSANTE

Protégez-vous les yeux de la lumière aveuglante irradiant du Gardien de cette pièce. La Salle aux Trésors de Temple ne doit pas se trouver bien loin . . . toute la chambre semble animée de vie! Si vous butez dans quoi que de soit, vous vous retrouverez enfermé dans l'un des cachots en bas de la chambre.

SALLE AUX TRESORS

Bienvenue à la Salle aux Trésors du Temple! Au centre de cette salle se trouve un tas de pièces d'argent. Si vous puisez dedans sans rien emporter d'autre, les divinités du Temple

SPINNENZIMMER

In der Mitte dieses Zimmers lauert eine Riesenspinne, die Spinnenwebenfäden auswirft. Fängt Sie die Spinne in ihrem Netz, macht sie Sie fertig! Außerdem wird Sie in diesem Zimmer ein Schwarm Tsetsefliegen anfallen; die Bisse lassen Sie in einen Schlaf fallen, der einige Sekunden anhält.

SAAL DES BLENDENDEN LICHTS

Verdecken Sie Ihre Augen vor dem blendenden Licht, das vom Wächter dieses Raumes ausgeht. Sie müssen sich in der Nähe der Tempelschatzkammer befinden — dieser ganze Raum scheint lebendig zu sein! Stoßen Sie mit irgendetwas zusammen, müssen Sie sich in einen der Kerker am unteren Zimmerrand begeben.

SCHATZKAMMER

Willkommen in der Tempelschatzkammer! Im Mittelpunkt dieses Raumes befindet sich ein Berg von Münzen. Nehmen Sie sich nur Geld, gewähren Ihnen die Tempelgötter, sich frei zu bewegen. Bemächtigen Sie sich

STANZA DEL RAGNO

Al centro di questa stanza si cela un ragno gigante che caccia fuori i fili di una ragnatela. Se il ragno vi cattura nella ragnatela, vi finisce presto. Anche uno sciame di mosche tsetse vi attaccherà in questa stanza; i loro morsi vi metteranno a dormire per alcuni secondi.

STANZA DELLA LUCE SPLENDEnte

Riparate gli occhi dalla luce accecante che emana dal Guardiano di questa stanza. Dovete trovarvi vicino alla Stanza del Tesoro del Tempio — l'intera stanza sembra essere viva! Se urtate qualsiasi cosa, sarete gettati in una delle prigioni in fondo alla stanza.

STANZA DEL TESORO

Benvenuti nella Stanza del Tesoro del Tempio. Al centro della stanza si trova un mucchio di monete. Prendete solo il denaro e gli dei del tempio vi lasceranno andare e venire a piacere. Ma prendete

SALA DE LA ARAÑA

En el centro de esta sala hay una araña gigante al acecho, lanzando hilos de telaraña. Si la araña le agarra a usted en su telaraña, le exterminará rápidamente. También hay un enjambre de moscas tsetse en la sala que le atacarán a usted. Sus picaduras harán que caiga usted en un profundo sueño durante unos cuantos segundos.

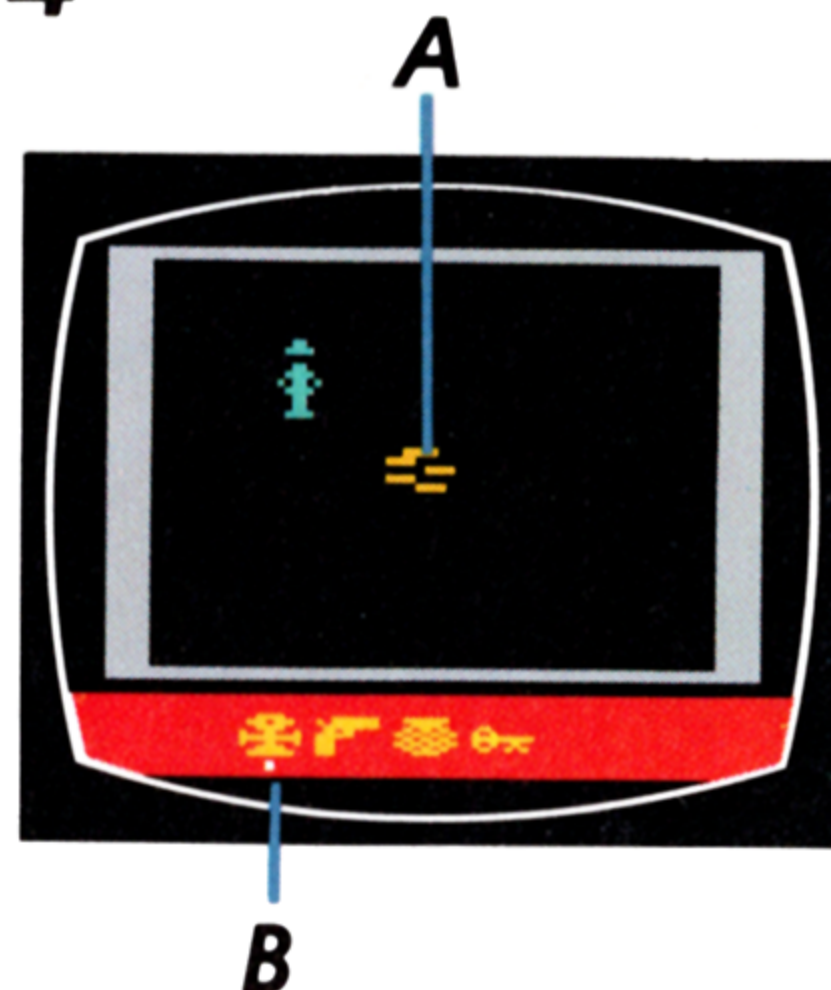
SALA DE LA LUZ FULGURANTE

Cubra sus ojos para protegerlos contra la luz cegadora que irradia del Guardián de esta sala. En este momento usted se encuentra cerca de la Sala de Tesoros del Tempio — ¡esta sala entera parece estar viva! Si usted choca contra cualquier cosa, se le pondrá a usted en una de las mazmorras en el fondo de la sala.

SALA DE TESOROS

Bienvenido a la Sala de Tesoros del Tempio. En el centro de la sala hay un montón de monedas. Si toma usted dinero solamente, los dioses

4



TREASURE ROOM

A - Coins
B - Ankh

SALLE AUX TRESOR

A - Pièces d'Argent
B - Croix Ansée

SCHATZKAMMER

A - Münzen
B - Henkelkreuz

STANZA DEL TESORO

A - Monete
B - Croce Ansata

SALA DE TESOROS

A - Monedas
B - Ankh

There are three Temple treasures: the Ankh, the Chai, and the hour-glass. The Ankh is the Egyptian symbol of life; the Chai is the Hebrew symbol of life.

MESA FIELD

Somewhere in this vast expanse of mesas, the lost Ark is hidden. Between the mesa tops is empty air: Be careful not to jump off a mesa without the proper safety precautions!

Certain objects will equip you with a grappling hook in the Mesa Fields. The hook is small—in fact it appears as a small white dot—but it will easily hold your weight. Push your Joystick forward to swing the hook out; pull it toward you to bring the hook closer in. When the hook is directly over the mesa top you want to jump to, press the right controller button. Take care when jumping near the sides of the Mesa Field, where the grappling hook can get hung up.

There are unverified reports of an extraterrestrial Yar flying near the Flying Saucer Mesa in the middle of the Mesa field.

vous laisseront aller et venir à votre guise. Mais si vous dérobez un des trésors du Temple, vous aurez peut-être du mal à sortir de ce lieu.

Le Temple abrite trois trésors: la Croix Ansée, le «Chai» et le sablier. La Croix Ansée est le symbole de vie des Egyptiens et le «Chai», celui des Hébreux.

REGION DES HAUTS PLATEAUX

Quelque part dans cette grande étendue de plateaux se trouve cachée l'Arche perdue. Entre les sommets des plateaux, c'est le vide; faites attention de ne pas sauter sans avoir pris les mesures de sécurité qui s'imposent!

Avec certains objets, vous obtiendrez un crochet d'escalade pour la Région des Plateaux. Ce crochet est de petite taille, il est d'ailleurs réduit à un petit point blanc sur l'écran, mais il supportera facilement votre poids. Poussez votre levier vers l'avant pour éloigner le crochet, ou tirez-le vers vous pour rapprocher le crochet. Lorsque ce dernier se trouve directement au-dessus du plateau sur lequel vous voulez sauter, appuyez sur le bouton de

jedoch eines Tempelschatzes, könnte Ihr Weg aus dem Tempel hinaus mit Schwierigkeiten verbunden sein.

Es gibt drei Tempelschätze: das Henkelkreuz, das Chai, und die Sanduhr. Das Henkelkreuz ist das ägyptische Lebenssymbol, das Chai ist das hebräische Lebenssymbol.

TAFELBERG PLATEAU

Irgendwo in dieser weiten Bergausdehnung ist die verlorene Bundeslade versteckt. Zwischen den Tafelbergen ist das Nichts. Nehmen Sie sich in acht, von den Bergen nicht ohne Vorsichtsmaßnahmen abzuspringen!

Durch bestimmte Gegenstände können Sie in den Bergen einen Haken erhalten. Der Haken ist klein — so klein, daß er nur als winziger weißer Punkt erscheint — Sie jedoch spielend halten kann. Drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne, um den Haken auszuwerfen; drücken Sie ihn zu sich her, und der Haken rückt näher. Befindet sich der Haken direkt über dem Tafelberg, auf den Sie springen möchten, drücken Sie den rechten Steuerknopf.

uno dei tesori del tempio, e l'uscita dal tempio può presentare delle difficoltà.

Vi sono tre tesori del Tempio: la Croce An-sata, il Chai e la Clessidra. La Croce An-sata è il simbolo della vita egiziano; il Chai e il simbolo della vita ebreo.

PIANO DELLE TERRAZZE

In qualche luogo della vasta distesa di terrazze si nasconde l'Arca perduta. Tra le cime delle terrazze c'è il vuoto. Attenti a non saltare giù da una terrazza senza prendere le proprie precauzioni!

Certi oggetti vi forniranno un uncino nei piani delle terrazze. L'uncino è piccolo — infatti appare come un piccolo punto bianco ma sosterrà facilmente il vostro peso. Spingete in avanti la cloche per far oscillare l'uncino verso l'esterno; tiratela verso di voi per avvicinare l'uncino. Quando l'uncino si trovo diret-

del tempio le permetteranno che entre y salga con toda libertad. Pero si toma usted uno de los tesoros del templo, su salida del templo podrá ser difícil.

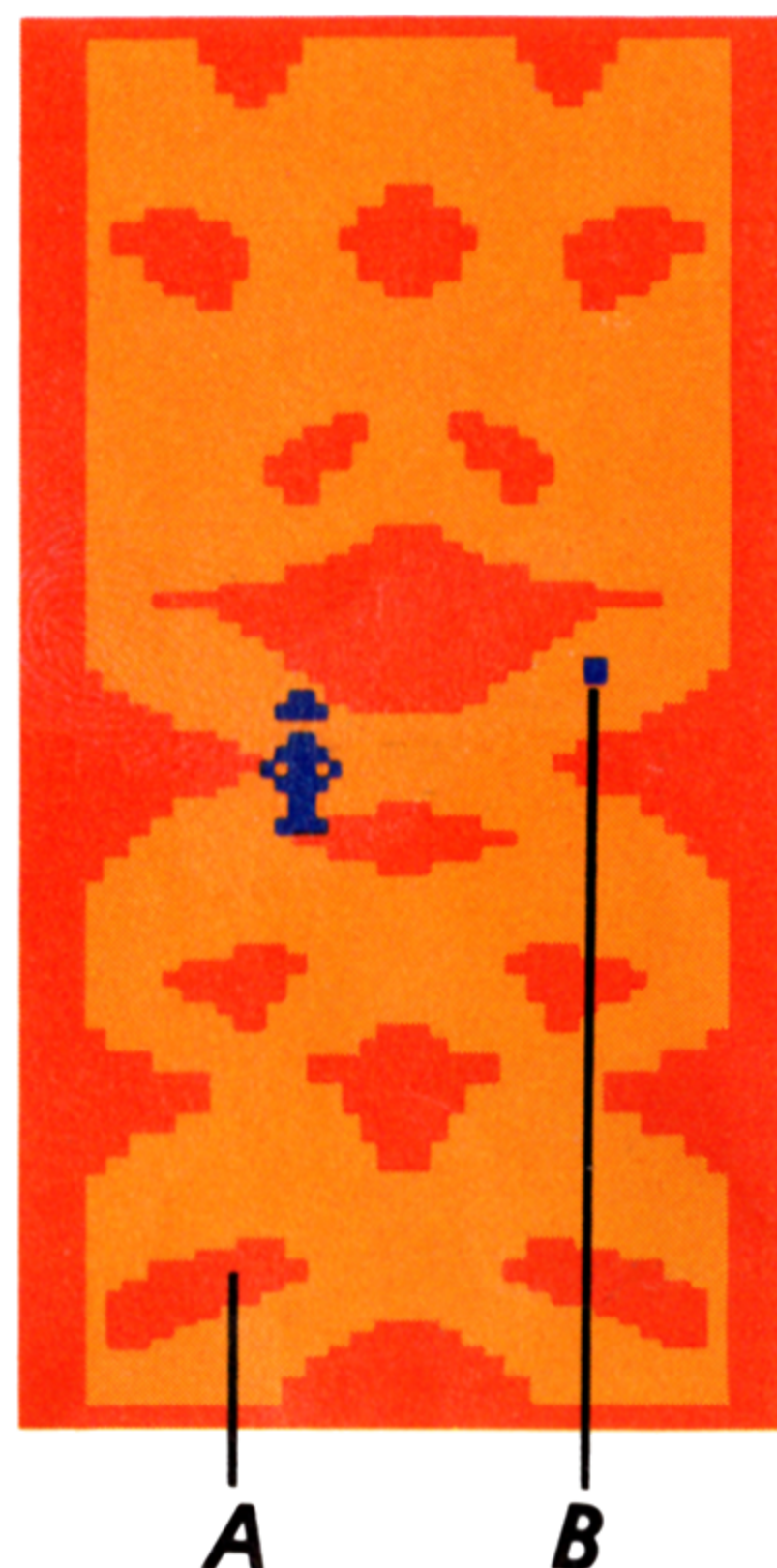
Hay tres tesoros del Templo; el Ankh, el Chai y el reloj de arena. El Ankh es el símbolo egipcio de la vida; el Chai es el símbolo hebreo de la vida.

AREA DE LAS MESETAS

En algún lugar en esta enorme expansión de mesetas se halla oculta al Arca. Entre las cimas de las mesetas no hay más que aire vacío. ¡Tenga cuidado de no saltar desde una meseta sin las debidas precauciones de seguridad!

Ciertos objetos le equiparán a usted de un gancho de agarre en el Area de las Mesetas. El gancho es pequeño — de hecho, aparece como un pequeño punto blanco — pero sostendrá fácilmente el peso de usted. Mueva la palanca de mando hacia adelante para balancear el gancho; tire de la palanca hacia usted para acercar el gancho. Cuando el gancho se encuentre

5



MESA FIELD

A-Mesa

B-Grappling Hook

REGION DES HAUTS PLATEAUX

A-Plateau

B-Crochet d'Escalade

TAFELBERG PLATEAU

A-Tafelberg

B-Haken

PIANO DELLE TERRAZZE

A-Terrazza

B-Uncino

AREA DE LAS MESETAS

A-Meseta

B-Gancho de Agarre

MESA SIDE

Fell off a mesa, did you? Before you hit the valley, you probably saw the flash of the mesa side. Each mesa has a single branch sticking out of its side, and below the branch, a mysterious opening.



VALLEY OF POISON

The Valley of Poison is inhabited by a black-cloaked thief who will try to steal your possessions in order to buy bullets for his gun. If you can shoot him before he leaves the screen, you'll get back whatever he snatched. If he gets away safely, however, he will return with a loaded gun. Watch out — he shoots to kill!

commande de droite. Soyez prudent lorsque vous sauterez au bord de la Région des Plateaux, votre crochet d'escalade pourrait s'y entraver.

Certaines rumeurs courent à propos d'un Yar extra-terrestre qui volerait à proximité du Plateau de la Soucoupe Volante au centre de la Région des Plateaux.

VERSANTS DES PLATEAUX

Vous êtes tombé d'un plateau! Avant d'atterrir dans la vallée, vous avez sûrement vu l'éclair jaillissant de son flanc. Chaque plateau possède ainsi sur son versant une tige qui pointe, et, en-dessous, une mystérieuse cavité.

VALLEE EMPOISONNEE

Dans la Vallée Em-poisonnée rôde un pillard enveloppé dans une cape noire qui s'efforcera de voler vos biens afin de s'acheter des balles pour son revolver. Si vous pouvez lui tirer dessus avant qu'il ne quitte l'écran, vous récupérerez tout ce qu'il vous aura dérobé. Par contre, s'il arrive à s'enfuir, il sera

Und dabei beachten, daß der Haken, springen Sie an den Seiten der Berge, sich dort verfangen kann!

Gerüchte gehen um, daß ein extraterrestrischer Yar in der Nähe des Fliegenden Untertassen Plateaus, mitten in den Tafelbergen, gesichtet wurde!

TAFELBERG SEITE

Nun, Sie sind von einem Tafelberg gefallen! Bevor Sie im Tal landeten, sahen Sie wohl das Aufleuchten der Seite des Berges. Aus jedem Berg ragt seitlich ein Ast heraus, und unter dem Ast befindet sich eine geheimnisvolle Öffnung.

TAL DES GIFTS

Das Tal des Gifts wird von einem schwarzen Umhang gekleideten Dieb bewohnt, der es auf Ihre Habe abgesehen hat, um sich Kugeln für seinen Revolver kaufen zu können. Wenn Sie auf ihn schießen können, bevor er aus dem Bildschirm verschwindet, erhalten Sie das, was er Ihnen weg-

tamente sopra la cima della terrazza sulla quale volete saltare, premete il bottone del comando destro. Attenti quando saltate vicino alle pareti del Piano delle Terrazze perchè l'uncino può rimanere incastrato. E' stato riportato, seppure non verificato, che uno Yar extraterrestre è stato visto volare vicino all Terrazza del Disco Volante, nel mezzo del Piano delle Terrazze.

FIANCO DELLA TERRAZZA

Siete caduti dalla terrazza, vero? Prima di raggiungere la valle, avete visto probabilmente in un baleno il fianco della terrazza. Ogni terrazza ha un solo ramo che sporge dal fianco e, al di sotto di quel ramo, c'è un'apertura misteriosa.

VALLATA DEL VELENO

La Vallata del Veleno è abitata da un ladro vestito di nero che cercherà di rubare i vostri

direttamente sopra la cima de la meseta a la que desee saltar, oprima el botón de la palanca de mando derecha. Tenga cuidado al saltar cerca de las laderas del Area de las Mesetas, en donde existe el peligro de que el gancho quede trabado.

Existen reportajes no comprobados de que se ha visto a un Yar extraterrestre volando por las cercanías de la Meseta del Platillo Volante, en el medio del Area de las Mesetas.

LADERA DE MESETA

¡Se cayó usted de una meseta? Antes de que usted llegue al fondo del valle, probablemente habrá observado la fulguración de la ladera de la meseta. Cada meseta tiene una sola rama que sobresale de su ladera, y debajo de la rama hay una abertura misteriosa.

VALLE DEL VENENO

El Valle del Veneno está habitado por un ladrón vestido de capa negra que intentará robarle a usted sus

6



VALLEY OF POISON

A-Thief
B-Tsetse Flies
C-Bog

VALLEE EMPOISONNEE

A-Pillard
B-Mouches Tsé-tsé
C-Marécage

TAL DES GIFTS

A-Dieb
B-Tsetsefliegen
C-Moor

VALLATA DEL VELENO

A-Ladro
B-Mosche Tse-tse
C-Palude

VALLE DEL VENENO

A-Ladrón
B-Moscas Tsetsé
C-Pantano



Tsetse flies also inhabit the valley; their bite leaves you powerless for one to seven seconds. You can run through the bags as you try to escape but the mud slows you down to half speed.

BLACK MARKET

In the Black Market you'll find a Raving Lunatic and two sinister sheiks peddling wares. The raving lunatic will kill you if you try to cross his path — he must be pacified with

vite de retour, cette fois avec un pistolet chargé. Faites attention, il ne fait pas de quartier!

Cette vallée est aussi infestée de mouches tsé-tsé dont la piqûre vous immobilisera pendant une à sept secondes. Vous pouvez prendre la fuite en courant à travers les marécages, mais vous y perdrez la moitié de votre vitesse.

MARCHE NOIR

Au Marché Noir vous rencontrerez un Fou Furieux et deux cheiks sinistres engagés dans un trafic de marchandises. Si vous vous trouvez sur son chemin, le fou furieux vous assassinera à moins que vous ne découvriez

genommen hat, zurück. Entkommt er jedoch, so kehrt er mit einem geladenen Revolver zurück. Vorsicht — er kennt keine Gnade!

Auch Tsetsefliegen haben sich im Tal niedergelassen; ihre Stiche setzen Sie zwischen einer und sieben Sekunden außer Gefecht. Sie können durchs Moor laufen, doch der Sumpf reduziert Ihre Geschwindigkeit auf die Hälfte.

SCHWARZMARKT

Auf dem Schwarzmarkt treffen Sie auf einen Verrückten und zwei gerissene Scheiche, die Waren schieben. Der Verrückte wird Sie töten, wenn Sie seinen Weg kreuzen — er muß mit etwas besänftigt werden! Der Scheich am oberen Rand verkauft Patronen, die Sie in Sätzen von drei



possedimenti per comprare pallottole per la sua pistola. Se riuscirete a sparargli prima che lasci lo schermo, riacquisterete tutto ciò di cui vi ha privato. Se riuscirà a sfuggire e mettersi in salvo, ritornerà con la pistola carica. Attenti — spara con l'intento di uccidere!

Inoltre la valle è abitata dalle mosche tse-tse; il loro morso vi lascia senza forza da uno a sette secondi. Potete correre attraverso la palude mentre tentate di fuggire, ma il fango rallenta la vostra velocità circa della metà.

MERCATO NERO

Nel Mercato Nero troverete un Lunatico Delirante e due sceicchi sinistri che vendono mercanzie. Il lunatico delirante vi ucciderà se tenterete di attraversare il suo cammino — dovrete placarlo con

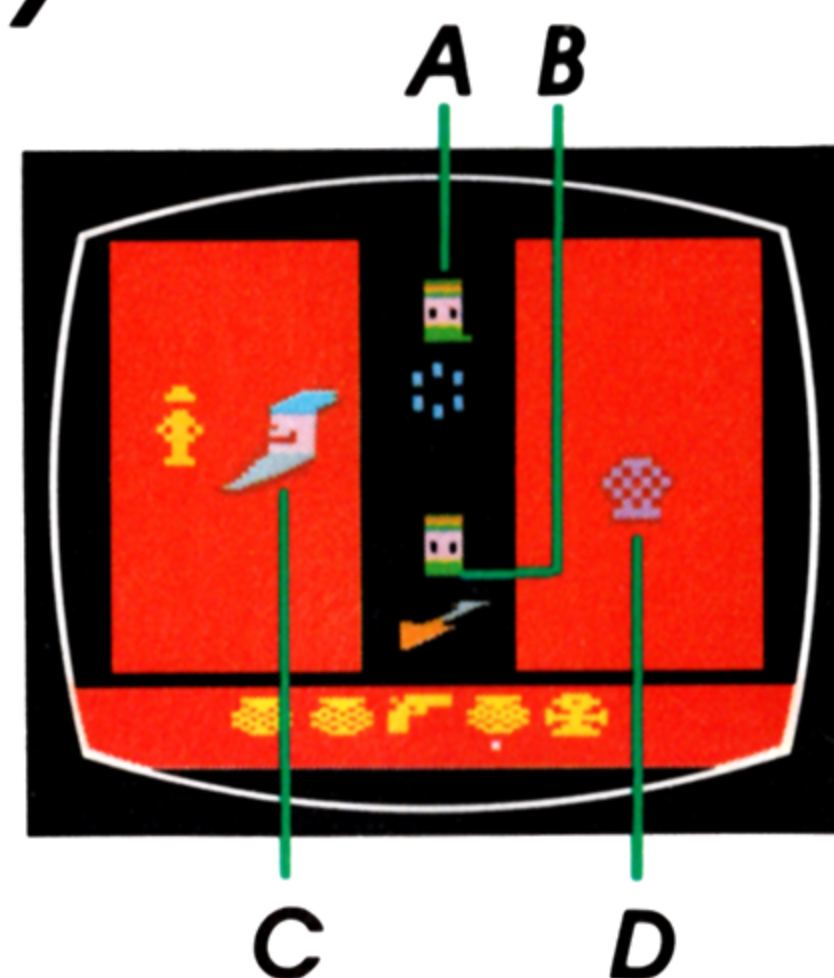
pertenencias con el fin de comprar balas para su pistola. Si usted puede disparar y acertarle antes de que se salga de la pantalla, recuperará usted todas las pertenencias que el ladrón le haya robado. Sin embargo, si logra escabullirse sin daño alguno, regresará con una pistola cargada. Tenga cuidado — ¡dispara a matar!

También hay moscas tsetsé habitando el valle: su picadura le deja a usted sin fuerza alguna durante un periodo de uno a siete segundos. Usted puede correr a través de los pantanos tratando de escapar, pero el lodo disminuye su velocidad a la mitad.

MERCADO NEGRO

En el Mercado Negro encontrará usted a un Loco Rematado y a dos jeques siniestros que venden mercancías. El loco rematado le matará si intenta usted cruzarse en su camino — usted deberá apaciguarle con algo.

7



BLACK MARKET

- A**-Sheik Selling Bullets
- B**-Sheik Selling Shovel
- C**-Raving Lunatic
- D**-Basket

MARCHE NOIR

- A**-Cheik Vendant des Balles
- B**-Cheik Vendant la Pelle
- C**-Fou Furieux
- D**-Panier

SCHWARZMARKT

- A**-Scheich, der Petronen Verkauft
- B**-Scheich, der eine Schaufel Verkauft
- C**-Verrückter
- D**-Korb

MERCATO NERO

- A**-Sceicco che Vende Pallottole
- B**-Sceicco che Vende la Pala
- C**-Lunatico Delirante
- D**-Cesto

MERCADO NEGRO

- A**-Jequé que Vende Balas
- B**-Jequé que Vende la Pala
- C**-Loco Rematado
- E**-Cesto

<div></div> <p>something. The sheik at the top sells bullets which you can buy in groups of three. The sheik at the bottom is selling a shovel — and it doesn't come cheap!</p>	<div></div> <p>un moyen de l'amadouer. Le cheik du haut de l'écran fait le commerce de balles qu'il vous vendra par jeux de trois. Celui du bas a une pelle à vous vendre, mais ce n'est pas donné!</p>	<div></div> <p>Stück kaufen können. Der Scheich am unteren Rand verkauft eine Schaufel — und nicht billig!</p>
<div data-bbox="254 908 510 1026"></div> <div data-bbox="178 1086 594 1338"> <div></div> Magic Flute <div></div> Flûte Magique <div></div> Zauberflöte <div></div> Flauto Magico <div></div> Flauta Mágica </div> <hr/> <div data-bbox="247 1650 499 1760"></div> <div data-bbox="174 1819 453 2071"> <div></div> Key <div></div> Clé <div></div> Schlüssel <div></div> Chiave <div></div> Llave </div>	<div data-bbox="873 902 1121 1056"></div> <div data-bbox="798 1086 1234 1338"> <div></div> Coins <div></div> Pièces d'Argent <div></div> Münzen <div></div> Monete <div></div> Monedas </div> <hr/> <div data-bbox="873 1567 1068 1783"></div> <div data-bbox="804 1819 1071 2071"> <div></div> Whip <div></div> Fouet <div></div> Peitsche <div></div> Frusta <div></div> Látigo </div>	<div data-bbox="1499 848 1751 1047"></div> <div data-bbox="1423 1086 1715 1338"> <div></div> Grenade <div></div> Grenade <div></div> Grenate <div></div> Granata <div></div> Granada </div> <hr/> <div data-bbox="1499 1605 1703 1760"></div> <div data-bbox="1423 1819 1778 2071"> <div></div> Parachute <div></div> Parachute <div></div> Fallschirm <div></div> Paracadute <div></div> Paracaídas </div>
<div></div> <p>Objects are shown as they appear in the inventory strip (see CONTROLLING INDY).</p>	<div></div> <p>Les objets apparaissent comme ils semblent dans la bande de collection (voir POUR CONTROLER INDY.).</p>	<div></div> <p>Die Gegenstände sind abgebildet so, wie sie im Inventar-Streifen erscheinen (siehe STEUERUNG DES INDY).</p>

<div></div> <p>qualcosa. Lo sceicco di sopra vende pallottole che potete comprare a tre alla volta. Lo sceicco di sotto vende una pala — e non è a buon mercato!</p>	<div></div> <p>El jeque en la parte superior vende balas que usted puede comprar en grupos de tres. El jeque en la parte inferior vende una pala — ¡y no es barata!</p>	
<div data-bbox="237 884 489 1056"></div> <div data-bbox="161 1092 554 1338"> <div></div> Ankh <div></div> Croix Ansée <div></div> Henkelkreuz <div></div> Croce Ansata <div></div> Ankh </div> <hr data-bbox="136 1460 699 1466"/> <div data-bbox="233 1608 485 1783"></div> <div data-bbox="161 1825 483 2077"> <div></div> Timepiece <div></div> Horloge <div></div> Uhr <div></div> Orologio <div></div> Reloj </div>	<div data-bbox="861 884 1092 1056"></div> <div data-bbox="791 1092 972 1338"> <div></div> Chai <div></div> Chai <div></div> Chai <div></div> Chai <div></div> Chai </div> <hr data-bbox="762 1460 1325 1466"/> <div data-bbox="865 1629 1113 1786"></div> <div data-bbox="791 1825 1064 2071"> <div></div> Revolver <div></div> Revolver <div></div> Revolver <div></div> Revolver <div></div> Revólver </div>	<div data-bbox="1497 884 1755 1056"></div> <div data-bbox="1428 1092 1850 1338"> <div></div> Hourglass <div></div> Sablier <div></div> Sanduhr <div></div> Clessidra <div></div> Reloj de Arena </div> <hr data-bbox="1392 1460 1955 1466"/> <div data-bbox="1503 1614 1654 1783"></div> <div data-bbox="1428 1825 1696 2071"> <div></div> Shovel <div></div> Pelle <div></div> Schaufel <div></div> Pala <div></div> Pala </div>
<div></div> <p>Gli oggetti appaiono come appaiono nell'elenco degli oggetti (vedi COME CONTROLLARE INDY).</p>	<div></div> <p>Los objetos aparecen de la misma forma que aparecen en la casilla del inventario (vea MODO DE CONTROLAR A INDY).</p>	

HELPFUL HINTS

WARNING! DO NOT READ THIS SECTION UNLESS YOU WANT TO BE GIVEN SOLUTIONS TO SOLVING RAIDERS OF THE LOST ARK. COMMITTED ADVENTURERS SHOULD SKIP THIS SECTION.

This section is presented in two parts: The first part gives you tips on getting into the Temple and around various obstacles. The second part will help you once you know your way around the Temple. We can't give you all the solutions to the game (after all, what's an adventure game without surprises?) but these hints will help you on your journey.

HELPFUL HINTS I

■ At the start of the game, go directly to the Marketplace. You can buy a flute by dropping your basket of coins while standing on the flute. The flute will protect you from snakes and tsetse flies.

CONSEILS PRATIQUES

ATTENTION! NE LISEZ CETTE SECTION QUE SI VOUS VOULEZ SAVOIR COMMENT SURMONTER LES OBSTACLES SEMES SUR LA ROUTE DE JEU «RAIDERS OF THE LOST ARK.» CEUX QUI N'ONT PEUR DE RIEN PEUVENT SE PASSER DE LIRE CETTE SECTION.

Cette section est divisée en deux parties: dans la première vous trouverez des tuyaux pour pénétrer dans le Temple et détourner divers obstacles; la deuxième vous sera utile une fois que vous saurez comment vous diriger dans le Temple. Nous nous garderons de vous donner toutes les solutions (après tout, les surprises ne font-elles pas partie des jeux d'aventure?) mais ces indications vous seront précieuses tout au long de votre expédition.

CONSEILS PRATIQUES I

■ Au début du jeu, rendez-vous directement au Souk. Vous pouvez acheter une flûte en laissant tomber votre panier de pièces lorsque vous vous tenez

NÜTZLICHE TIPS

VORSICHT! WOLLEN SIE KEINE AUFLÖSUNG FÜR DEN SPIEL "RAIDERS OF THE LOST ARK" SOLLTEN SIE NICHT WEITERLESEN. WER SO EIN RICHTIGER ABENTEURER IST, SOLLTE DIE NUN FOLGENDEN ZEILEN ÜBERSPRINGEN!

Der nun folgende Abschnitt ist in zwei Teile aufgeteilt: Im ersten Teil erhalten Sie Hinweise, wie Sie in den Tempel gelangen, und wie Sie die verschiedenen Hindernisse umgehen können. Im zweiten Teil erhalten Sie Tips, die sich auf das Innere des Tempels beziehen. Wir können Ihnen nicht alles verraten (denn was ist schließlich ein Abenteuer ohne Überraschungen), doch werden Ihnen diese Tips den Weg erleichtern.

NÜTZLICHE TIPS I

■ Zu Beginn des Spieles begeben Sie sich direkt auf den Marktplatz. Sie können eine Flöte kaufen, indem Sie Ihren Korb mit Münzen dann fallen lassen, wenn Sie auf der Flöte stehen. Die Flöte schützt Sie vor den Schlangen und Tsetse-fliegen.

SUGGERIMENTI UTILI

AVVERTENZA! NON LEGGETE QUESTO PARAGRAFO A MENO CHE NON VOGLIATE DELLE SOLUZIONI A "RAIDERS OF THE LOST ARK". AVVENTURIERI DEDICATI DOVREBBERO SALTARE QUESTO PARAGRAFO.

Questo paragrafo è diviso in due parti: la prima parte vi dà suggerimenti su come entrare nel tempio ed evitare vari ostacoli. La seconda parte vi aiuterà una volta che saprete come aggirarvi nel tempio. Non possiamo darvi tutte le soluzioni al gioco (dopo tutto che cos'è un gioco d'avventura senza sorprese?), ma questi suggerimenti vi aiuteranno nel vostro viaggio.

SUGGERIMENTI UTILI I

■ All'inizio del gioco, andate direttamente al Mercato. Potete comprare un flauto lasciando cadere il vostro cesto di monete mentre state fermi sul flauto. Il flauto vi proteggerà dai serpenti e dalle mosche tse-tse.

SUGERENCIAS UTILES

¡AVISO! NO LEA ESTA SECCION A MENOS QUE USTED DESEE RECIBIR SOLUCIONES PARA RESOLVER EL JUEGO "RAIDERS OF THE LOST ARK". LOS AVENTUREROS AUDACES DEBERAN OMITIR ESTA SECCION.

Esta sección se presenta en dos partes: La primera parte le da a usted sugerencias sobre el modo de ir al Templo y esquivar varios obstáculos. La segunda parte le será de utilidad una vez conozca usted su camino alrededor del Templo. No podemos darle a usted todas las soluciones al juego (después de todo, ¿qué sería una aventura sin sorpresas?), pero estas sugerencias le ayudarán en su jornada.

SUGERENCIAS UTILES I

■ Al comienzo del juego, vaya usted directamente al Mercado. Podrá comprar una flauta dejando caer su cesto de monedas mientras se halla en pie sobre la flauta. La flauta le protegerá contra las serpientes y las moscas tsetsé.

■ Be careful not to touch a sheik whenever you are buying something. He'll be insulated and will take your money without giving you the wares!

■ Use a grenade from the left basket in the Marketplace to blow a hole leading into the Temple. Throw the grenade when you are standing on the right side of the Entrance Room (**figure 8**), and get out of the room quickly, or the blast will kill you!

■ There are two ways to escape from the dungeons in the Room of the Shining Light. If you have the gun or the whip, you may be able to knock a hole in the wall of the dungeon. If you are out of ammunition you can slip out of the secret exit at the bottom of the dungeon (although this method will cost you adventure points). The exit only appears occasionally, so keep trying!



directement au-dessus de la flûte. Celle-ci vous protégera contre les serpents et les mouches tsé-tsé.

■ Gardez-vous de toucher un cheik lorsque vous êtes en transaction avec lui. Il se sentira insulté et se vengera en prenant votre argent sans rien vous donner en échange.

■ Faites exploser une grenade venant du panier de gauche dans le Souk pour pratiquer un trou qui vous mènera au Temple. Lancez la grenade lorsque vous vous trouvez du côté droit de l'Antichambre (**figure 8**) et dépêchez-vous de sortir si vous ne voulez pas sauter dans l'explosion.

■ Vous pouvez vous échapper des cachots de la Chambre de la Lumière Eblouissante de deux façons. Si vous disposez du revolver ou du fouet, vous pourrez peut-être pratiquer un trou dans le mur du cachot. Si vous êtes à court de munitions, vous pourrez vous glisser par la sortie secrète qui se trouve dans la partie inférieure du cachot (vous devrez cependant y laisser des points d'aventure). La sortie n'est visible que par intermittence, alors ouvrez l'œil et le bon!

■ Achten Sie darauf, den Scheich, wenn Sie etwas von ihm kaufen, nicht zu beführen. Er fühlt sich sonst beleidigt, und wird Ihr Geld entgegennehmen, ohne Ihnen die Ware auszuhändigen.

■ Nehmen Sie aus dem linken Korb auf dem Marktplatz eine Granate, und sprengen Sie damit ein Loch in den Tempel. Werfen Sie die Granate, wenn Sie sich auf der rechten Seite des Eingangszimmers befinden (**Abb. 8**), und verlassen Sie das Zimmer schnell, sonst erwischt Sie die Explosion!

■ Es bestehen zwei Möglichkeiten, aus dem Kerker im Saal des Blendenden Lichts zu entkommen. Sind Sie im Besitz des Revolvers oder der Peitsche, können Sie möglicherweise ein Loch in die Wand schlagen. Ist Ihnen die Munition ausgegangen, können Sie durch den Geheimausgang am Boden des Kerkers entkommen (doch kostet Sie diese Methode Abenteuerpunkte!) Der Geheimausgang erscheint nur zeitweise — also nicht aufgeben!

■ Haben Sie die Tempelschatzkammer gefunden, müssen Sie sie, um mehr Münzen zu

■ Attenti a non toccare lo sceicco quando comprate qualcosa. Si sentirà insultato e prenderà il vostro denaro senza darvi le mercanzie!

■ Usate una granata che si trova nel cesto sinistro quando siete al Mercato per aprire un passaggio che vi conduca nel tempio. Gettate la granata quando vi trovate sul lato destro della Stanza d'Entrata (figura 8), e uscite dalla stanza in fretta altrimenti lo scoppio vi ucciderà!

■ Ci sono due modi di fuggire dalle prigioni nella Stanza della Luce Splendente. Se avete la pistola o la frusta, potreste essere in grado di scavare un buco nel muro della prigione. Se siete senza munizioni, potete scivolare fuori usando l'uscita segreta in fondo alla prigione (sebbene questo metodo vi costerà punti avventura). L'uscita appare solo di tanto in tanto, quindi continuate a tentare!



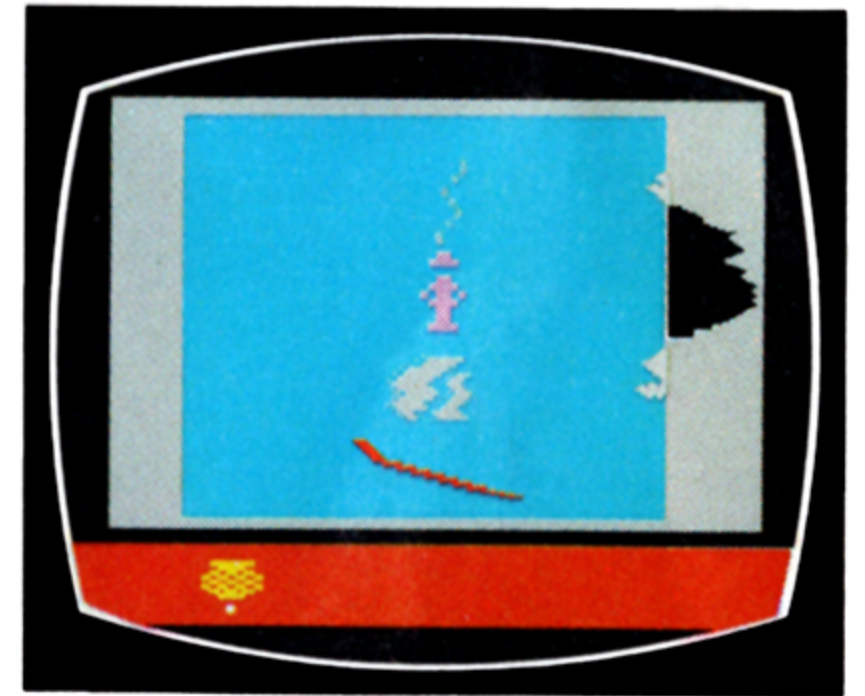
■ Tenga cuidado de no tocar a un jeque cuando usted esté comprando algo, ya que el jeque lo considerará un insulto y le quitará el dinero sin darle las mercancías.

■ Use una granada del cesto izquierdo en el Mercado para que su explosión abra un agujero que conducirá hacia el Templo. Arroje la granada cuando usted se halle en pie en el lado derecho de la Sala de Entrada (figura 8) y ¡salga de la sala rápidamente para que la explosión no le mate!

■ Hay dos modos de escaparse de las mazmorras de la Sala de la Luz Fulgurante. Si usted tiene la pistola o el látigo, podrá usted abrir un agujero en la pared de la mazmorra. Si usted no tiene municiones, podrá escaparse a través de la salida secreta en la parte inferior de la mazmorra (aunque este método le costará a usted puntos de aventura). Esta salida secreta sólo aparece ocasionalmente, por lo que usted tendrá que seguir tratando de que aparezca.

■ Una vez encuentre usted la Sala de Tesoros del Templo, tendrá que

8



THE EXPLOSION

L'EXPLOSION

DIE EXPLOSION

LO SCOPPIO

LA EXPLOSION

HELPFUL HINTS II

■ Use the Ankh to transport yourself onto the Mesa Field. You must cross the Mesa Field to reach the Map Room.

■ At the far end of the Mesa Field, drop the object that gave you your grappling hook, center yourself on the mesa, and walk into the next room. You'll be on a thin strip of solid ground, with empty air all around you. Don't walk off or you'll fall into the Valley of Poison. The Map Room is nearby, but you have to be holding the right object to get inside.

■ Once you're inside the right mesa, use the shovel to dig for the Well of the Souls.

■ Lorsque vous aurez trouvé la Salle aux Tresors du Temple, il vous faudra pouvoir entrer et sortir à chaque fois que vous aurez besoin d'autres pièces d'argent.

CONSEILS PRATIQUES II

■ Utilisez la Croix Ansée pour vous rendre dans la Région des Plateaux. Vous devez traverser cette région pour atteindre la Salle des Cartes.

■ Au bout de la Région des Plateaux, laissez tomber l'objet avec lequel vous avez obtenu votre crochet d'escalade, placez-vous juste au-dessus du centre du plateau et marchez jusqu'à la pièce suivante. Vous vous trouverez sur une mince bande de terre ferme avec le vide tout autour de vous. Ne dérapez pas, car vous tomberiez dans la Vallée Empoisonnée. La Salle des Cartes est toute proche, mais il vous faudra tenir l'objet qui convient pour y pénétrer.

■ Lorsque vous vous trouvez sur le plateau approprié, utilisez la pelle pour creuser et découvrir la Source des Ames.

holen, jedesmal verlassen und neu betreten.

NÜTZLICHE TIPS II

■ Das Henkelkreuz bringt Sie zum Tafelberg. Um zum Kartenzimmer zu gelangen, müssen Sie den Tafelberg überschreiten.

■ Am hinteren Ende des Tafelbergplateaus lassen Sie jenen Gegenstand fallen, durch den Sie den Haken erlangten, stellen sich in die Mitte des Berges, und gehen ins nächste Zimmer. Sie bewegen sich auf einem schmalen Streifen festen Bodens, vom Nichts umgeben. Treten Sie nicht daneben, oder Sie fallen ins Tal des Gifts. Das Kartenzimmer ist in der Nähe, doch müssen Sie den richtigen Gegenstand halten, um eintreten zu können.

■ Befinden Sie sich dann im richtigen Tafelberg, benützen Sie die Schaufel, um nach dem Brunnen der Seelen zu graben.

SUGGERIMENTI UTILI II

■ Usate la Croce An-sata per trasportarvi al Piano delle Terrazze. Dovete attraversare il Piano delle Terrazze per raggiungere la Stanza delle Mappe.

■ Alla fine del Piano delle Terrazze, lasciate cadere l'oggetto che vi ha dato l'uncino, ponetevi al centro della terrazza, e dirigetevi nella prossima stanza. Vi troverete su una striscia sottile di suolo solido con il vuoto tutt'intorno. Non muovetevi o cadrete nella Vallata del Veleno. La Stanza delle Mappe è vicina, ma dovrete avere in mano l'oggetto giusto per entrarvi.

■ Una volta dentro la terrazza giusta, usate la pala per scavare il Pozzo delle Anime.

salir y volver a entrar cada vez que desee ganar más puntos.

SUGERENCIAS UTILES II

■ Use el Ankh para transportarle a usted al Area de las Mesetas. Usted deberá cruzar el Area de las Mesetas para llegar a la Sala de Mapas.

■ Al extremo más lejano del Area de las Mesetas, deje caer el objeto que le dio a usted el gancho de agarre, céntrase en el Area de las Mesetas, y dirijase hacia la siguiente sala. Entonces, se hallará usted sobre una tira delgada de piso sólido, con aire vacío alrededor de usted. No dé un solo paso, de lo contrario se caerá en el Valle del Veneno. La Sala de Mapas se halla cerca, pero usted deberá sostener el objeto correcto para entrar en la misma.


■ Una vez se encuentre usted dentro de la meseta correcta, utilice la pala para excavar y hallar el Pozo de las Almas.

ATARI®
PROOF OF PURCHASE

RAIDERS OF THE LOST ARK*

ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 

CO 19787-59

© 1982 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED

Printed in U.S.A.

Manual, Program, and Audiovisual © 1982 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED